

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan tahap *expert review* yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi Transformasi Geometri memenuhi kriteria valid setelah media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.
2. Berdasarkan tahap *one-to-one* yang telah dilakukan, diketahui media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi Transformasi Geometri belum praktis hal ini terlihat dari hasil angket dan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa ke-tiga siswa belum bisa menggunakan media tanpa bimbingan. Kemudian pada tahap *small group* dan *field test* diketahui media pembelajaran sudah praktis hal ini terlihat dari hasil angket dan wawancara yang menyatakan bahwa media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa dan dapat membantu siswa untuk memahami materi, serta siswa tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi Transformasi Geometri.
3. Berdasarkan tahap *field test* yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi Transformasi Geometri memenuhi kriteria efektif, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang mencapai rata-rata sebesar 82,1.

## B. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hendaknya belajar menggunakan buku difasilitasi dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat meminimalisasi kesulitan yang ada. Ada baiknya siswa bertanya jika dirasa mengalami kesulitan saat menggunakan media.
2. Untuk guru, hendaknya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada materi Transformasi Geometri (Refleksi) yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai bahan belajar alternatif yang mendukung proses pembelajaran karena dapat memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan produk serupa hendaknya:
  - a. Memilih subjek penelitian yang memiliki kemampuan tinggi agar dapat memperoleh komentar dan saran yang bermakna dari siswa.
  - b. Memilih sekolah yang memiliki fasilitas komputer yang lengkap dan terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah peneliti melakukan penelitian.
  - c. Untuk penilaian keefektifan, sebaiknya peneliti tidak hanya melakukan penilaian kognitif saja, melainkan juga harus melakukan penilaian sikap dan keterampilan sesuai dengan kurikulum k13.
  - d. Media pembelajaran dapat digunakan juga menggunakan *handphone*.